



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

RUANG ANTARA : SARANA EDUKASI POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP ANAK

FITHROTUL MUMTAZ
3211100082

DOSEN PEMBIMBING:
WAHYU SETYAWAN S.T., M.T.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

INTERMEDIARY SPACE : YOUTH AND PARENTING EDUCATION CENTRE

FITHROTUL MUMTAZ
3211100082

SUPERVISOR:
WAHYU SETYAWAN S.T., M.T.

UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2016

2016
LEMBAR PENGESAHAN

RUANG ANTARA
SARANA EDUKASI POLA ASUH ORANG TUA
TERHADAP ANAK



Disusun oleh :

FITHROTUL MUMTAZ
NRP : 3211100082

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 13 Juni 2016
Nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

Wahyu Setyawan, ST., MT.
NIP. 197212261997021001

Kaprodi Sarjana

Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004



Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS

H. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

ABSTRAK
RUANG ANTARA:
SARANA EDUKASI POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP ANAK

Oleh

Fithrotul Mumtaz

NRP : 3211100082

Kenakalan remaja menjadi isu yang selalu ada peredarannya di kehidupan tiap negara, Indonesia salah satunya. Generasi usia remaja 12-18 tahun ini mengalami ketidak seimbangan dalam dirinya, yang kemudian menjadikan adrenalin mereka cepat meningkat pada hal baru yang belum tentu baik bagi mereka. Untuk menjadikan 'keaktifan' mereka menjadi terarah positif, perlu adanya kontrol yang baik dari faktor dalam maupun luar. Oleh karena itu di samping kesadaran remaja itu sendiri, kesadaran kontrol keluarga sebagai lingkungan terdekat bagi si remaja juga perlu diperhatikan. Sayangnya tidak semua orang tua mengerti kontrol seperti apa yang perlu diaplikasikan untuk mengatasi 'keaktifan' si remaja.

Atas isu tersebut penulis meresponnya secara arsitektural dengan menghadirkan “Ruang Antara: Sarana Edukasi Pola Asuh Orang Tua terhadap Anak”, sehingga mewadahi kebutuhan para orang tua dalam menambah pengetahuan tentang pola asuh terhadap remajanya yang akan memudahkan mereka untuk memilih langkah yang relevan terhadap kondisi remajanya untuk menjadi generasi muda penerus yang baik.

Kata Kunci: Antara, Kenakalan, Komunikasi, Orang Tua, Remaja.

ABSTRACT

INTERMEDIARY SPACE :

YOUTH AND PARENTING EDUCATION CENTRE

By
Fithrotul Mumtaz
NRP : 3211100082

Juvenile delinquency is an issue which is always exist in every nation, Indonesia is one of them. The teenagers, 12-18 years age generation are experiencing imbalances in themselves, which makes their adrenaline rise quickly to new things which are unnecessarily good for them. To make their 'spirit' become more positive, they need a good control of both inside and outside factors. Beside their own awareness, the family awareness to control them as the closest environment for the teenager is also noteworthy. Unfortunately, not every parents understands how to well control the teenager as applied to overcome the 'spirit' of the teenager.

The author responded the issue architecturally by presenting "Intermediary Space: Youth and Parenting Education Centre", in order to accommodate the needs of parents to gain knowledge about parenting that will allow them to choose a relevant step towards the teen conditions to be the younger generation a better successor.

Keywords: *Delinquency, Intermediary, Parent, Youth*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT, atas segala bantuan dan lindunganNya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Ruang Antara: Sarana Edukasi Pola Asuh Orang Tua terhadap Anak.

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini penulis telah banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, turut membantu penyelesaian Tugas Akhir ini. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada :

- Keluarga penulis, terutama ayah dan ibu yang mendukung segala langkah saya menuju masa depan yang lebih baik.
- Ketua Jurusan Arsitektur ITS, Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D yang senantiasa memberikan motivasi.
- Dosen koordinator Tugas Akhir, Defry Agatha A, ST. MT untuk segala bantuan dan dorongannya.
- Dosen pembimbing Tugas Akhir, Wahyu Setyawan, ST. MT., untuk segala bimbingan dan arahannya.
- Teman satu bimbingan, Anggriani Christy, Muhammad Amry, Angelina, dan atas segala dukungan dan semangat yang diberikan.
- Teman Studio Tugas Akhir “Istana Negara” atas suka dan duka perjuangan bersama.
- Keluarga besar Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember, khususnya teman-teman Elang 2011 atas segala dukungannya.

Penulis menyadari masih adanya kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak, dengan terbuka penulis harapkan demi tercapainya kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi semua pihak yang memerlukan.

- **DAFTAR ISI**

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii

I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang	1
I.2 Isu dan Konteks Desain	2
I.2.1 Isu Desain	2
I.2.2 Konteks Desain	2
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	3
I.3.1 Permasalahan Desain	3
I.3.2 Kriteria Desain	3

II Program Desain

II.1 Pemrograman Fasilitas dan Ruang	5
II.1.1 Konsep Pemrograman	5
II.1.2 Program Rancangan	6
II.2 Deskripsi Tapak	7

III Pendekatan dan Metoda Desain

III.1 Pendekatan Desain	9
III.2 Metoda Desain	9

IV Konsep Desain

IV.1 Konsep Sirkulasi	12
IV.2 Konsep Massa	13
IV.3 Implementasi Konsep Antara	15

V Desain

V.1 Hasil Desain	18
V.1.1 Perancangan Tapak	18

V.1.2 Denah	20
V.1.3 Sirkulasi	22
V.1.4 Implementasi Konsep	23
V.2 Aspek Teknis	28
V.2.1 Struktur	28
V.2.2 Utilitas	30
VI Kesimpulan	35
DAFTAR PUSTAKA	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	Skema Konsep Pemrograman	5
Gambar II.1	Lokasi Lahan	7
Gambar II.2	Batas Lahan	7
Gambar III.1	Skema Proses Desain John Ziesel	5
Gambar IV.1	Skema Alur Kegiatan Pengguna	12
Gambar IV.2	Skema Hubungan Antar Ruang	13
Gambar IV.3	Penataan Balok Dimensi Ruang	14
Gambar IV.4	Penataan Balok Dimensi Ruang	14
Gambar IV.5	Penataan Balok Dimensi Ruang Secara Digital	14
Gambar IV.6	Hasil Bentukkan Massa	14
Gambar IV.7	Diagram Konsep Antara	15
Gambar IV.8	Theater Tipe Showroom	16

DAFTAR TABEL

Tabel I.1	Data Penunjuk Tingkat Kriminalitas Remaja Jawa Timur_____	2
Tabel II.1	Rekapitulasi Program Ruang _____	6
Tabel III.1	Metode Desain John Ziesel _____	9
Tabel III.2	Penerapan Metode Desain _____	10

BAB 1

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

Masa perkembangan anak pada masa remaja, yakni anak berusia 12 hingga 18 tahun (UU Peradilan Pidana Anak, Pasal 1 ayat 3), merupakan masa transisi menuju pendewasaan diri dalam menentukan kepribadian dan visi misi seorang anak pada kehidupan selanjutnya. Masa tersebut merupakan masa yang penuh gejolak emosi dan ketidak seimbangan yang tercakup dalam *storm and stress* pada seorang anak. Dengan demikian remaja sangat mudah terpengaruh oleh hal-hal yang ia temui di lingkungannya baik positif maupun negatif (Stanley Hall, 1986). Keadaan tersebut tentunya juga dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti lingkungan tempat tinggal dan bergaul seorang anak serta adanya pengaruh budaya dan globalisasi.

Atas banyaknya tuntutan dan harapan suatu lingkungan terhadap remaja sebagai generasi penerus suatu lingkungan, E. Spranger mengemukakan bahwa masa remaja sangat memerlukan pengertian dari orang lain. Bantuan dapat diberikan melalui pemahaman tentang diri si remaja. Sedangkan bagaimanapun keluarga sebagai lingkungan terdekat berperan penting dalam pewarisan nilai-nilai kehidupan yang mulia kepada generasi penerusnya.

Kenakalan remaja telah menjadi hal yang tidak asing di masa kini. Hal tersebut tidak selalu akan menjadikan seorang remaja tersesat di masa depannya jika orang tua dapat mengarahkan ‘keaktifan’ anaknya ke arah yang lebih baik dengan cara yang benar. Orang tua manapun selalu menginginkan agar anaknya berada di jalur pertumbuhan dan perkembangan yang benar, namun tidak semua mengerti bagaimanakah cara yang baik tersebut.

Mengutip pernyataan Komisioner Perlindungan Anak Indonesia, (Rita Pranawati, 2015) bahwa sebagian besar orang Indonesia mengasuh anak mereka masih natural berdasar cara orang tua mereka mengasuh dahulunya meskipun kenyataannya zaman dan aturan hukum sudah berbeda. Hal ini juga menjadi salah satu faktor fenomena kekerasan orang tua terhadap anak begitu marak muncul ke permukaan. Yang juga sangat disayangkan adalah belum adanya sarana edukasi bagi orang tua untuk menjadi orang tua yang baik. Padahal pola asuh orang tua yang menyimpang berbahaya untuk penyesuaian pribadi dan sosial yang baik bagi anak.

Kekerasan pada anak yang dilakukan orang tua begitu banyak dan masih

terus terjadi karena seringkali orang tua masih menganggap anak sebagai hak milik dan seolah memiliki kekuasaan penuh terhadap anak. Sehingga komunikasi pun sering berjalan hanya satu arah. Jika perilaku anak tidak sesuai dengan keinginan orang tua, anak rentan menerima kekerasan. Jika kekerasan tersebut melebihi norma-norma kemanusiaan yang ada, anak akan merasa kehilangan sosok yang paling ia percaya dalam mengko-

ke arah negatif.

I.2 ISU DAN KONTEKS DESAIN

I.2.1 ISU DESAIN

Perihal kasus kenakalan remaja dan kekerasan orang tua terhadap anak yang marak dewasa ini, dibutuhkan suatu strategi baru untuk menjadikan para remaja dapat mencapai masa depannya dengan baik. Strategi tersebut dapat dimulai dari membenahi si remaja dan juga kontrol dari lingkungan terdekatnya yakni orang tua.

Pengetahuan pola pengasuhan anak yang benar oleh orang tua di Indonesia masih sangat terbatas untuk didapatkan. Hingga saat ini hal-hal tersebut baru

munikasikan masa tumbuh kembangnya. Karena seorang anak tidak pernah berprasangka bahwa orang tua mereka yang akan menghancurkan hidup mereka. Hal ini dapat memungkinkan perkembangan anak berbelok ke arah negatif atas enggannya anak melibatkan orang tuanya dalam perjalanan pendewasaannya. Dapat dibayangkan bagaimana masa depan Indonesia jika generasi mudanya semakin banyak yang perkembangannya menuju

bisa didapatkan hanya dari buku, artikel internet, psikolog, dan seminar yang juga masih jarang diadakan. Para orang tua pun seringkali baru akan mencarinya jika menemui hal-hal pada anaknya yang mereka rasa tidak bisa atasi sendiri. Padahal pola asuh yang telah diberikan sehari-harinya, meskipun tampak tidak ada masalah pada anaknya, juga belum tentu benar. Untuk itu dibutuhkan satu strategi baru bagi Indonesia agar memiliki generasi yang lebih baik di masa depan yakni dengan memberikan **sarana edukasi pengasuhan anak yang**

baik bagi orang tua.

I.2.2 KONTEKS DESAIN

Angka pengguna narkoba dan seks bebas bisa jadi mengindikasikan suatu wilayah memiliki lingkungan manusia yang baik atau buruk. Disebutkan catatan (BNN) Badan Narkotika Nasional, Jawa Timur merupakan Provinsi dengan pengguna narkoba tertinggi se-Indonesia. Di



Sumber Data: BNN Jatim dan Lembaga Perlindungan Anak Jatim.
Bagan: Dokumentasi Pribadi

Tabel I.1 Data Penunjuk Tingkat Kriminal Remaja Jawa Timur | *Dokumentasi Pribadi*

Jawa Timur sendiri, Surabaya menjadi penyumbang angka terbesar hingga mencapai +/- 21%. Angka Kasus aborsi remaja juga demikian besarnya seperti yang

tertera pada bagan. Hal ini menunjukkan bahwa generasi muda Surabaya perlu diperbaiki dari sekarang. Untuk itu dipilihlah Kota Surabaya sebagai lahan objek

respon atas isu terkait.

I.3 PERMASALAHAN DAN KRITERIA DESAIN

I.3.1 PERMASALAHAN DESAIN

Sebagian besar orang tua di Indonesia belum menyadari bahwa masalah yang terjadi pada seorang anak belum tentu kesalahan anak semata, padahal bisa jadi kesalahan terletak pada pola asuh yang mereka aplikasikan. Untuk itu diperlukan adanya upaya arsitektural atas sarana edukasi yang tergolong baru bagi masyarakat Indonesia ini agar dapat menyadarkan para orang tua bahwa mereka membutuhkan pengetahuan lebih mengenai pola asuh anak yang bisa mereka dapatkan dari fasilitas sosial ini.

Teori pola asuh anak secara umum seharusnya bisa didapatkan di luar fasilitas ini.

I.3.2 KRITERIA DESAIN

Terkait permasalahan desain yang muncul, untuk menjadikan sebuah arsitektur dapat menstimulasi dialog penggunaannya, maka perlu adanya esensi khusus yang harus diperhatikan yakni “Intimasi Ruang.”

Dialog dalam hal ini dimaknai sebagai sebuah komunikasi antara 2 pihak (orang tua-anak).

1. Komunikasi langsung: Komunikasi percakapan yang terjadi pada saat itu juga dalam suatu ruang.

itas ini. Namun tidak mudah orang tua dapat mengaplikasikan teori tersebut jika tidak memiliki atmosfer yang baik dan ramah dalam berinteraksi, terutama jika orang tua terbiasa melakukan komunikasi satu arah yang menjadikan anak malas berinteraksi dengan orang tua di rumah. Yang menjadikan sarana ini berbeda yakni adanya upaya hadirnya ruang perantara bagi para orang tua agar sebisa mungkin dapat berdialog dua arah dengan anak. Atas perihal tersebut, maka muncullah permasalahan desain berikut,

“Bagaimana arsitektur mampu menjadi media untuk menstimulasi dialog antara orang tua dan anak?”

2. Komunikasi Intrapersonal: Hubungan interpersonal (chemistry) dibangkitkan lebih dahulu untuk menstimulasi komunikasi langsung yang lebih baik, yang juga akan mencakup situasi jangka panjang yakni komunikasi langsung di luar objek.

Keintiman ruang tersebut terkait dengan kriteria desain yang mencakup aspek skala, pencahayaan, tingkat kebisingan, suhu ruang.

Skala

Dari tiga dimensi ruang, tinggi ruang berpengaruh lebih kuat pada skalanya daripada lebar atau panjangnya. Tinggi langit-langit menentukan kualitas perlindungan dan keintiman. Ruangan yang lebar namun langit-langitnya rendah akan membuat perasaan menekan. Untuk itu pada rancangan obyek, diupayakan dimensi sirkulasi untuk menjadikannya lebih intim tak perlu terlalu lebar namun memiliki tinggi langit-langit yang lebih.

yang baik sehingga mencapai suhu nyaman (kurang lebih 25 derajat Celcius) agar agresi pihak orang tua dan anak satu sama lain tidak terganggu.

Pencahayaan

Ruang yang gelap lebih kondusif untuk menjadlin keintiman daripada ruangan yang diberi pencahayaan terang (Fisher dkk., 1984)

Tingkat Kebisingan

Menurut Holahan (1982) tingkat kebisingan ruang dapat mempengaruhi perilaku manusia. Tingkat kebisingan yang tinggi menurut Rahardjani (1987) dapat menurunkan konsentrasi seseorang. Sehingga desain sirkulasi nantinya diupayakan kedap suara agar pihak orang tua dan anak konsentrasi terhadap satu sama lain.

Temperatur

Tingginya suhu udara juga menimbulkan efek pada perilaku seseorang menurut Holahan (1982). Pada rangkaian studi oleh Robert Baron dan kawan-kawannya, ditemukan bahwa temperatur udara yang tinggi dapat mengurangi tingkat agresi seseorang terhadap orang lain pada setting yang sama. Oleh karena itu rancangan diupayakan memiliki penghawaan udara

BAB II

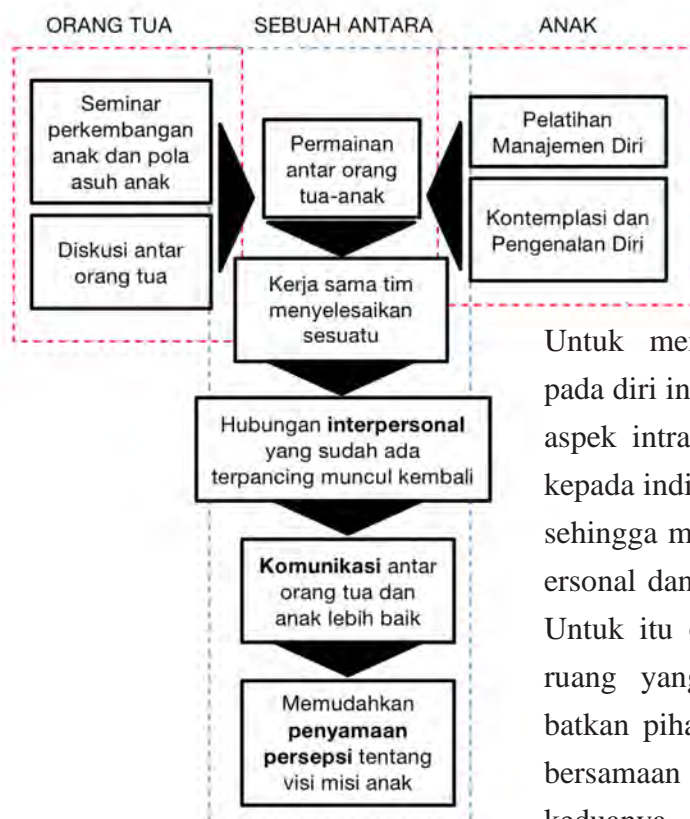
PROGRAM DESAIN

II.1 PEMROGRAMAN FASILITAS DAN RUANG

II.1.1 KONSEP PEROGRAMAN

Ide awal untuk program Sarana Edukasi Pola Asuh Anak ini yakni menjadi perantara / mediator bagi perbedaan visi misi orang tua dan anak, yang keduanya menemui kesulitan dalam mensinkronisasikannya. Dalam sarana ini orang tua akan mempelajari perkembangan anak dan cara yang baik dalam memberikan ar-

ahan atas perkembangan tersebut sehingga anak dapat mencapai kepribadian dan visi misi yang baik pada kehidupan selanjutnya. Anak akan belajar mengenal dirinya sendiri mulai dari kepribadian yang baik maupun buruknya, sehingga anak dapat menentukan visi hidupnya dengan baik dan melaksanakan misi dengan mudah. Visi misi anak yang seringkali bertentangan dengan arahan orang tua tersebut muncul atas buruknya komunikasi keduanya.



Gambar I.1 Skema Konsep Pemrograman
Dokumentasi Pribadi

Untuk memperbaikinya dapat dimulai pada diri individu yang menekankan pada aspek intrapsikisnya kemudian berlanjut kepada individu sebagai anggota keluarga sehingga meningkatkan hubungan intrapersonal dan komunikasi diantara mereka. Untuk itu objek menghadirkan program ruang yang mewadahi aktivitas melibatkan pihak anak dan orang tua secara bersamaan demi menyerukan *chemistry* keduanya.

II.1.2 PROGRAM RANCANGAN

Atas konsep pemrograman tersebut, maka pengguna objek terbagi menjadi:

1. Orang Tua, peserta edukasi
2. Remaja, peserta edukasi
3. Pengelola, yang mengelola kegiatan dalam objek
4. Pengelola Servis, yang mengelola sistem bangunan secara fisik

Sehingga muncullah pemetaan zonasi sekaligus dimensi ruang sebagai berikut:

PENGELOLA						
LOBBY					4	NAD 2
INFORMASI ADMINISTRASI					16	NAD 2
KEPALA		1 ORANG			12	NAD 2
STAF	SEKRETARIS	1 ORANG			6.7	NAD 2
	STAF HARIAN	5 ORANG	5 / ORANG		25	NAD 2
PSIKOLOG		5 ORANG	15 / ORANG		75	NAD 2
RAPAT		12 ORANG	2 / ORANG		24	NAD 2
TUNGGU KONSULTASI					15	NAD 2
SIRKULASI 30% + TOTAL					53.31	177.7
					231.01	
EDUKASI						
STUDIO KELAS	ORANG TUA 12 PSG	24 ORANG			100	NAD 3
	ORANG TUA 12 PSG	24 ORANG			100	NAD 3
	ANAK	24 ORANG			100	NAD 3
DAPUR		24 KELUARGA	5.4 / UNIT		129.6	NAD 1
MAKAN		24 KELUARGA	1.96 / UNIT		47	NAD 2
PLAYGROUND OUTDOOR					300	NAD 1
SIRKULASI 30% + TOTAL					232.98	776.6
					1009.58	
SERVIS						
JANITOR		1 UNIT			7.5	NMH
DAPUR SERVIS		1 UNIT			5.4	NAD 2
TOILET	PENGELOLA SARANA LK	12-20 ORANG	UNIT 2 WC, 2 Urinoir, 1 wastafel		5.6	NAD 2
	PR		UNIT 2 WC, 2 wastafel		5.3	NAD 2
	PENGELOLA SERVIS LK	5 ORANG	UNIT 1 WC, 1 wastafel		2.8	NAD 2
	PR		UNIT 1 WC, 1 wastafel		2.6	NAD 2
	PENGUNTA LK	48-72 ORANG	UNIT 3 WC, 3 Urinoir, 2 wastafel		8.5	NAD 2
	PR		UNIT 3 WC, 3 wastafel		7.1	NAD 2
	PENGGUNA DISABILITAS	1 UNIT			2.8	NAD 2
MEKANIKAL ELEKTRIKAL					4	
KEAMANAN		2 ORANG			5	
MUSHOLLA	SHOLAT	10 ORANG	1 / orang		10	NAD 2
	WUDHU	4 UNIT			4	Asumsi
PARKIR		30 MOBIL	15 / unit		450	NAD 2
		20 MOTOR	1.7 / unit		35	NAD 2
		10 SEPEDA	1.3 / unit		13	NAD 2
GUDANG		1 UNIT	25 / UNIT		25	
SIRKULASI 30% + TOTAL					178.08	593.6
					771.68	
LUASAN TOTAL					2012.27	

Tabel II.1 Rekapitulasi Program Ruang
Dokumentasi Pribadi





Gambar II.1 Lokasi Lahan
Google Maps

II.2 DESKRIPSI TAPAK

Lahan: Jl. Jojoran 1 Surabaya

Luas Lahan: 5564 m²

Dimensi: 105m x 37m x 70m x
22m x 26m x 89m

Kecamatan: Gubeng

Kelurahan : Mojo

Jenis Tanah : Alluvial Kelabu

GSB: 0-4 m

KLB : 1-2 lantai



Gambar II.2 Batas Lahan
Google Maps

Dalam RDTRK Surabaya, lahan ini berada dalam Unit Pengembangan Dharmahusada. Unit ini dominan difungsikan sebagai permukiman.

Analisa tapak:

Berada pada akses langsung wilayah perumahan dan perdagangan skala unit lingkungan yang menjadi salah satu tarikan arus dari pathways mayor jl. Dharmahusada.

[+] Mudah di-notice banyak kepala keluarga yang setiap harinya melalui akses tersebut

Dekat dengan fasilitas olahraga yang ramai oleh masyarakat dalam dan luar permukiman, atlas sport club.

[+] Memungkinkan menjadi tarikan arus ke dalam wilayah perumahan.

Berbatasan langsung dengan 3 akses jalan yakni jl. Jojoran 1, jl. Mojokanggru wetan IV, dan jl. Dharmahusada indah barat VIII.

[+] Objek akan lebih mudah ditemukan dari banyak akses

[-] Terlalu banyak akses dapat membingungkan

[K] Perjelas akses utama dengan pelebaran jalan masuk utama

Ketinggian bangunan sekitar tidak lebih dari 2 lantai

[+] Mudah mendapat pencahayaan dan penghawaan alami.

Sempitnya lebar jalan sekitar.

[K] Akses keluar masuk objek diberi ruang lebih pada lahan objek untuk menghindari penumpukan kendaraan di jalan umum.

Termasuk daerah genangan rawan banjir.

[K] Perlu saluran sanitasi yang baik, peningkatan level ketinggian, maksimalkan area hijau untuk resapan air.

BAB III

PENDEKATAN DAN METODE

DESAIN

III.1 PENDEKATAN DESAIN

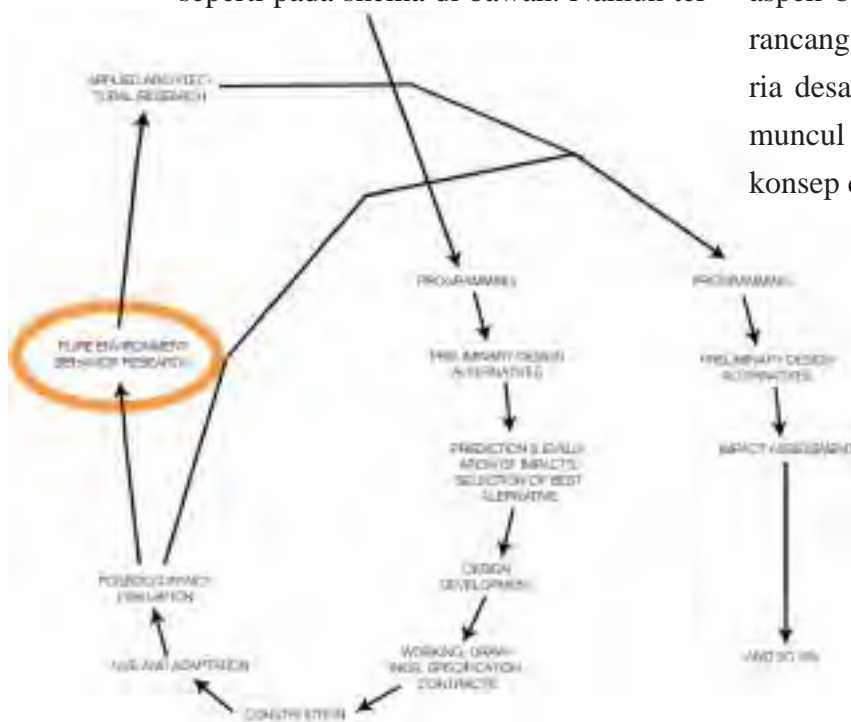
Sebagaimana isu kenakalan remaja, kekerasan orang tua terhadap anak dipaparkan sebelumnya, jelas fenomena ini erat kaitannya dengan perihai “perilaku”. Sehingga pendekatan desain “**Perilaku**” dapat digunakan dalam merespon isu yang mengarah pada penyelesaian masalah perilaku orang tua dan anak dalam kehidupan sehari-harinya.

Dengan pendekatan desain perilaku, desain proses yang relevan digunakan menurut **John C. Ziesel** yakni seperti pada skema di bawah. Namun ter-

dapat satu tahap yang pada kesempatan merancang Tugas Akhir ini belum dapat diaplikasikan sendiri yakni tahap konstruksi. Maka hasil penelitian penggunaan suatu ruang diambil dari penelitian yang sudah ada, seperti Buku Data Arsitek oleh Ernst Neufert, salah satunya yakni hasil penelitian mengenai dimensi ruang.

III.2 METODE DESAIN

Metode desain yang digunakan oleh John Ziesel dengan pendekatan Perilaku yakni berupa riset yang mencakup aspek berikut dalam menghasilkan suatu rancangan. Dari hasil riset tersebut, kriteria desain tiap ruang secara natural akan muncul sehingga dapat mengerucutkan konsep desain yang akan diaplikasikan.



Gambar III.1 Skema Proses Desain John Ziesel Moore, Gary T. *Architecture and Human Behavior*

ELEMENTS IN ENVIRONMENTAL BEHAVIOR OBSERVATION

Who is	Actor
doing what	Act
with whom?	Significant Others
In what relationship,	Relationships aural, visual, tactile, olfactory, symbolic
in what context,	Sociocultural Context situation culture
and where?	Physical Setting props spatial relations

Tabel III.1 Metode Desain John Ziesel *Inquiry by Design*

WHO

DOING WHAT

WITH WHOM

Orang Tua

Karakter (berdasar pola asuh):
Demokratis | Melibatkan anak mengambil keputusan - Pencapaian Identitas

Otokratis | Mengendalikan, tanpa memberi peluang anak berpendapat - menghambat pencapaian identitas

Permisif | Bimbingannya terbatas, mengizinkan anak mengambil keputusan sendiri - kebingungan identitas

Pola pemrosesan informasi:
Koneksi-Reflektif

Remaja

Karakter: Egosentrisme, menganggap dirinya unik dan tidak terkalahkan. Susah menerima informasi terutama kritik satu arah.
Pola pemrosesan informasi:
Reflektif-Produktif

Catatan:

Dalam penerimaan informasi, semakin banyak panca indera dilibatkan, semakin mudah manusia menyerap informasi.

Komunikasi 2 arah antar orangtua-anak secara tidak langsung meminimalisir adanya gengsi dan perdebatan.

"Mempelajari pola asuh" yg baik [Demokratis] sebagai usaha menjadikan anak remajanya mencapai titik pendewasaan yg baik dan beridentitas.

"Mengikuti kelas materi" untuk mendapatkan metode yang sesuai untuk diterapkan terhadap anak

Metode pembelajaran materi seperti apa yang sesuai diterapkan terhadap orangtua?

Seberapa banyak jumlah orang dalam kelas sehingga pembelajaran efektif?

Tipe kelas seperti apa yang sesuai dengan metode pembelajaran?

"Mengkonsultasikan lebih lanjut" atas permasalahan yang belum terjawab

"Aplikasi penguatan pertalian batin" guna memperbaiki pola komunikasi.

Aktivitas seperti apa yang menguatkan pertalian batin orang tua-anak?

"Mempelajari diri sendiri" sebagai usaha (dari dalam) untuk mencapai titik dewasa yang beridentitas baik.

"Mengikuti kelas materi" untuk mengenal diri sendiri.

Metode pembelajaran materi seperti apa yang sesuai diterapkan terhadap remaja?

"Mengikuti kelas materi" untuk memahami cara mengkomunikasikan pendapat terhadap orang tua

Seberapa banyak jumlah orang dalam kelas sehingga pembelajaran efektif?

Tipe kelas seperti apa yang sesuai dengan metode pembelajaran?

Visual

Psikolog (Pemateri)

v

Orang Tua (Peserta Lain)

v

Staf pendukung

v

Psikolog

v

Anak - Orang Tua

v

Psikolog

v

Staf Pendukung

v

Pengunjung umum

v

Psikolog (Pemateri)

v

Remaja (Peserta Lain)

v

Staf pendukung

v

Psikolog (Pemateri)

v

Remaja (Peserta Lain)

v

Staf pendukung

v

SETTING

Masyarakat Indonesia masih kental budaya sosialnya antar tetangga, sehingga tiap apa yang terjadi pada kepala keluarga satu dengan yang lainnya akan mudah dibicarakan keadaan terkini. Kepala keluarga yang sengaja datang ke objek memungkinkan diketahui kepala keluarga lain sehingga mungkin akan merasa “malu” atau “gengsi” untuk datang ke objek.

Tabel III.2 Penerapan Metode Desain
Dokumentasi Pribadi

BAB IV

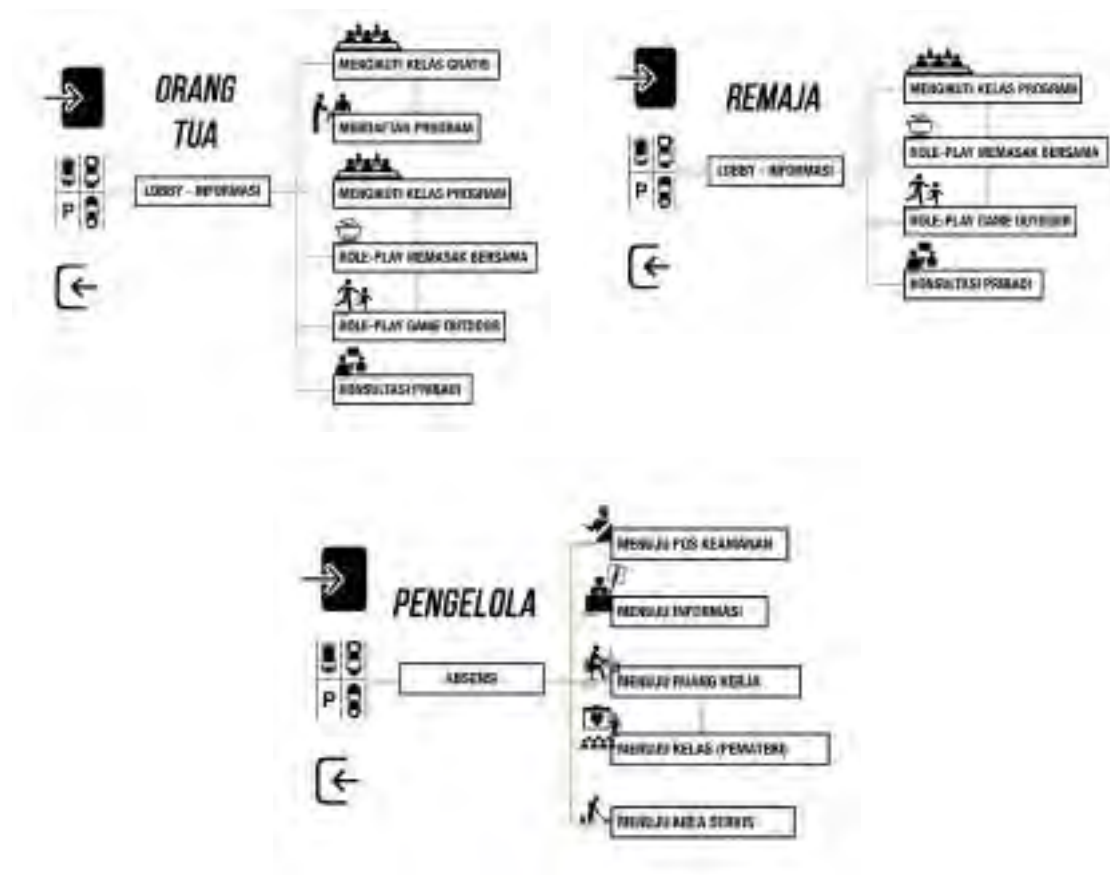
KONSEP DESAIN

IV.1 KONSEP DESAIN

IV.1.1 KONSEP SIRKULASI

Untuk menghadirkan konsep Ruang Antara yang menstimulasi dialog, sirkulasi pengguna (orang tua-anak) didesain sehingga mereka melakukan perjalanan bersama yang memungkinkan adanya dialog sebanyak mungkin pada

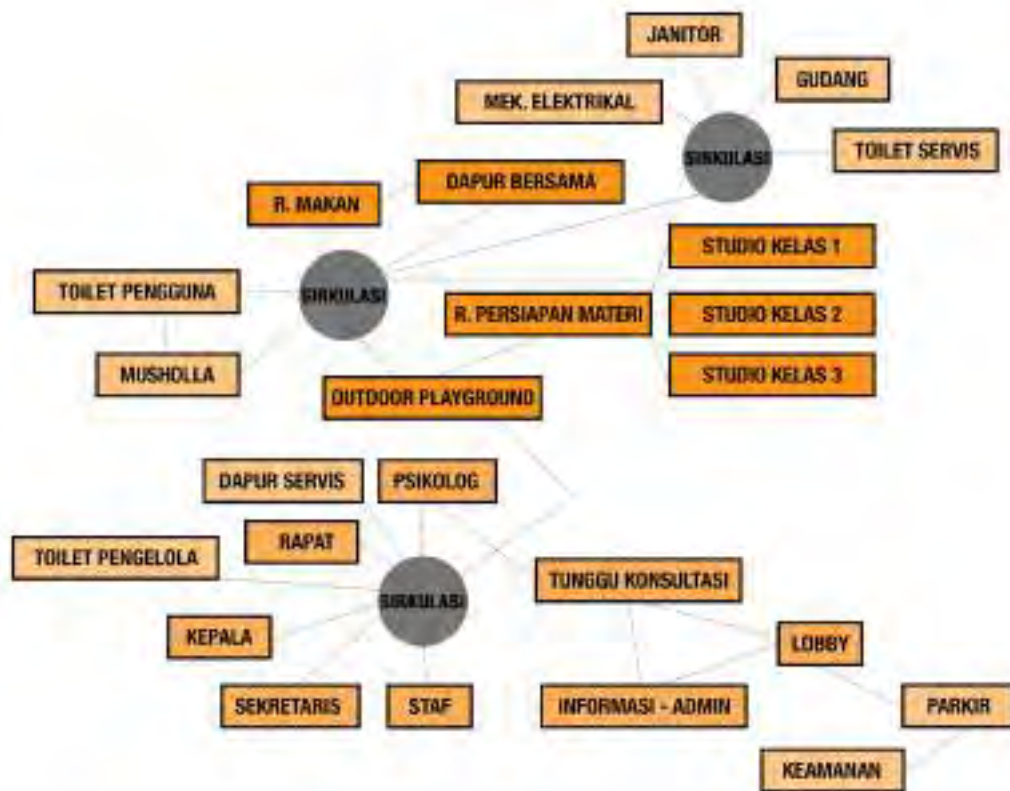
tiap pergantian aktivitas. Peletakan ruang dilakukan secara acak berlawanan dengan urutan aktivitas. Sehingga pengguna menggunakan lebih banyak waktu di tiap-tiap koridor sirkulasinya saat berganti aktivitas tersebut. Berikut alur aktivitas yang akan dilakukan di dalam objek oleh tiap pengguna.



Gambar IV.1 Skema Alur Kegiatan Pengguna
Dokumentasi Pribadi

IV.1.2 KONSEP MASSA

Eksplorasi desain massa berupa penataan dimesi ruang yang telah sesuai hasil riset perilaku, yang disusun berdasar keterhubungan antar ruang dan acak dari pergerakan penggunaanya di beberapa aktivitas. Sehingga berikut didapatkan hasil analisa keterhubungan antar ruang yang dapat diaplikasikan untuk penataan program ruang sehingga menghasilkan suatu massa.



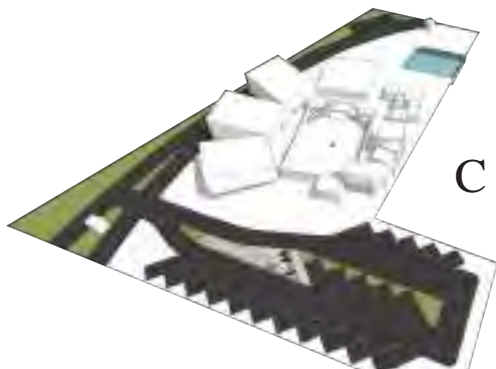
Gambar IV.2 Skema Hubungan antar Ruang
Dokumentasi Pribadi



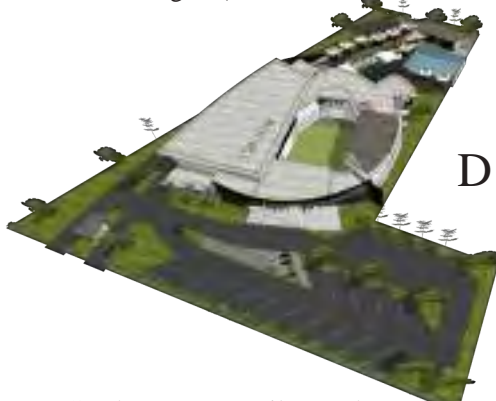
Gambar IV.3 Penataan Balok Dimensi Ruang
Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.4 Penataan Balok Dimensi Ruang
Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.5 Penataan Balok Dimensi Ruang
Secara Digital | *Dokumentasi Pribadi*



Gambar IV.6 Hasil Bentuk Massa
Dokumentasi Pribadi

Dibuat balok-balok dimensi ruang menyesuaikan standar ruang yang telah diriset (Data Arsitek, Ernst Neufert) | Gambar A

Kuning : Sarana Edukasi
Hijau : Sarana Pengelola
Oranye : Servis

Program Area bermain outdoor memiliki kriteria khusus dalam peletakan-nya atas kemungkinan suara yang dihasilkan saat terjadi aktivitas di dalamnya yang memungkinkan mengganggu konteks (permukiman di sekeliling lahan). Sehingga area bermain outdoor ini diletakkan di bagian tengah bangunan mengupayakan suara yang dihasilkan dapat terfilter oleh massa objek di sekelilingnya.

Didapatkan hasil seperti gambar B. Setelah dievaluasi, kemudian didapatkan jajaran ruang edukator (pengelola) sebaiknya cekung ke arah area edukasi untuk memberikan impresi simbolik “mari utarakan masalahmu”.

Sehingga bentukan massa didapatkan secara natural atas penataan program ruang yang susunan balok dimensi ruangnya bertransformasi secara halus dari gambar C menjadi seperti gambar D.

IV.1.3 IMPLEMENTASI KONSEP ANTARA

Eksplorasi desain konsep antara diterjemahkan kembali melalui ide- ide berikut:



Gambar IV.7 Diagram Konsep Antara
Dokumentasi Pribadi

TANPA ALAS KAKI

Hal yang membuat rumah terasa benar-benar ‘rumah’ paling utama yakni adanya orang yang dicintai, hal lain yang menjadikan seseorang merasa berada di rumah ketika mereka melepaskan alas kaki. Dari sekian macam aktivitas yang ada, makan bersama menjadi aktivitas yang memungkinkan mereka dapat melakukannya tanpa alas kaki. Sehingga diperlukan area makan yang mengupayakan pengguna melepas alas kakinya.

TERAS RUMAH

Area makan diupayakan dekat dengan taman dimana pengguna dapat merasa santai seperti meminum teh atau kopi bersama di teras rumah.

RUANG MAKAN YANG LUWES

Makan bersama merupakan aktivitas yang orang-tua anak lakukan setelah memasak bersama. Selain menjadi waktu istirahat setelah mengikuti sekian rangkaian kelas, saat tersebut dapat menjadi kesempatan bagi mereka untuk melakukan simulasi dialog santai.

Area makan disebarkan lebih luwes tidak terkumpul dalam 1 ruang. Tiap keluarga dapat bebas memilih untuk makan bersama di area yang mana. Konfigurasi tempat duduk didesain dengan jarak antar pengguna (orang tua-anak dalam satu keluarga) lebih pendek untuk mencapai kriteria intim sehingga memudahkan mereka berdialog.

RAMP

Setelah Orang Tua-Anak memasak bersama di dapur, mereka dapat membawa makanannya menggunakan trolley menuju area makan yang diinginkan masing-masing. Sehingga didesainlah ramp untuk aksesibilitas pengguna trolley sekaligus menjadi akses bagi pengguna kursi roda. Pagar ramp didesain dengan elemen vertikal yang lebih dominan dari elemen horizontal untuk mencapai kriteria intim.

TANGGA TANPA HANDRAIL

Saat orang menaiki tangga, untuk keamanan dirinya manusia memiliki kebiasaan berpegang pada sesuatu agar dirinya stabil. Karena itulah desain tangga umumnya memiliki handrail di sisi-sisinya. Bagaimana jika tangga tidak memiliki handrail? Saat 2 atau lebih orang menaiki tangga tanpa handrail, besar potensinya bagi mereka untuk berpegang tangan agar keduanya sama stabil.

Sentuhan fisik tersebut dapat memperkuat bonding antar seseorang, sehingga men-trigger komunikasi 2 orang yang lebih baik selanjutnya.

STUDIO KELAS BERUPA THEATER

Ruang kelas yang efektif yakni berisikan maksimal 25 orang. Manusia juga efektif menerima informasi jika informasi tersebut membuat mereka memaksimalkan penggunaan indra manusia.

Dengan film, terutama yang dapat membuat mereka merefleksikan terhadap dirinya, mereka lebih mudah menerima informasi. Film menuntut mereka menggunakan mata dan telinga. Kemudian

disediakan meja untuk mereka mencatat informasi.

Sebuah kelas menjadi lebih efektif ketika audience satu dan lainnya tidak saling berbicara. Untuk itu didesainlah tempat duduk yang terpisah antar keluarga. Namun menjadikan di dalam keluarga tersebut akrab. Ruang studio kelas mengadopsi konfigurasi furnitur theater tipe showroom.



Photo: Wynn Design and Development

Gambar IV.8 Theater Tipe Showroom
Types and Forms of Theater

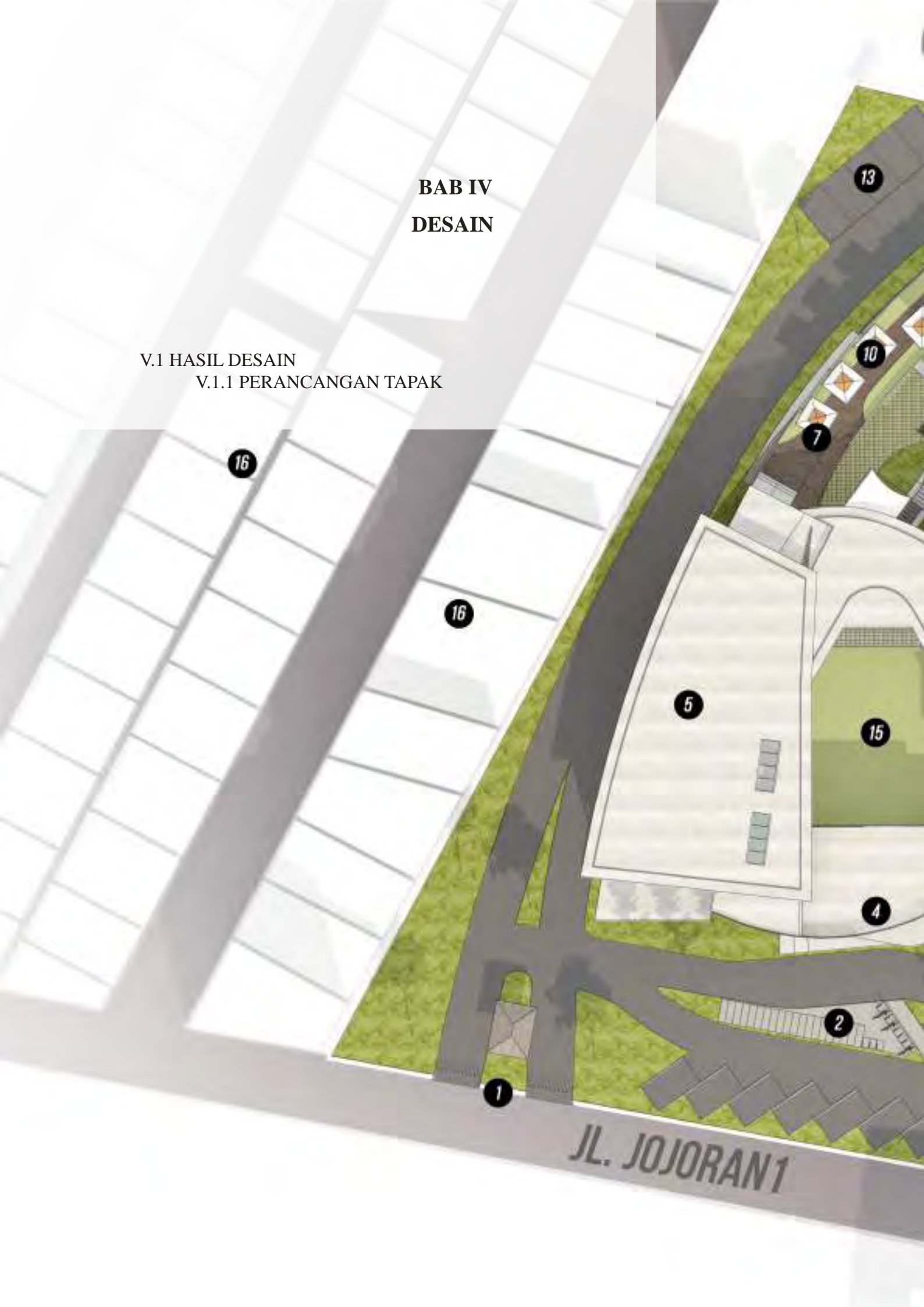
Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB IV

DESAIN

V.1 HASIL DESAIN

V.1.1 PERANCANGAN TAPAK





JL. DHARMAHUSADA INDAH BARAT III

16



PERANCANGAN TAPAK

LEGENDA

1. AREA KELUAR-MASUK PENGUNJUNG
2. PARKIR MOTOR & SEPEDA
3. PARKIR MOBIL PENGGUNA
4. LOBBY, INFORMASI
5. AREA EDUKASI | KELAS STUDIO & DAPUR
6. AREA PENGELOLA
7. AREA SERVIS
8. RAMP & TANGGA SIRKULASI
9. AREA MAKAN KOLAM
10. AREA MAKAN ROOFTOP
11. KOLAM IKAN
12. MUSHOLLA
13. AREA PARKIR PENGELOLA
14. AREA KELUAR-MASUK PENGELOLA
15. HALAMAN BERMAIN OUTDOOR
16. RUMAH WARGA SEKITAR

V.1.2 DENAH



V.1.3 Sirkulasi

Sirkulasi pergerakan orang tua anak berikut mengupayakan mereka melalui perjalanan panjang dahulu saat berganti aktivitas. Hal tersebut dihadirkan dengan prinsip “kedekatan waktu pergantian aktivitas berbanding terbalik dengan kedekatan letak ruang”.

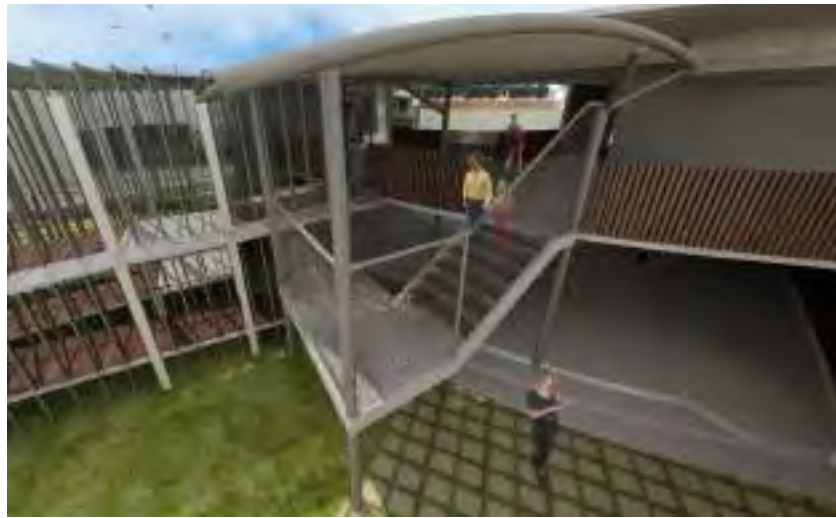


Sirkulasi pengelola didesain sederhana dengan cara meletakkan ruang-ruangnya pada satu area yang sama agar memudahkan kinerja pengelolaan sarana.



V.1.4 IMPLEMENTASI KONSEP

Tangga tanpa *handrail* dengan pengamanan jaring-jaring.



Ruang Studio Kelas Theater



Ramp Panjang Berelemen Dominan Vertikal



Ruang Makan 'teras' dan tanpa Alas Kaki



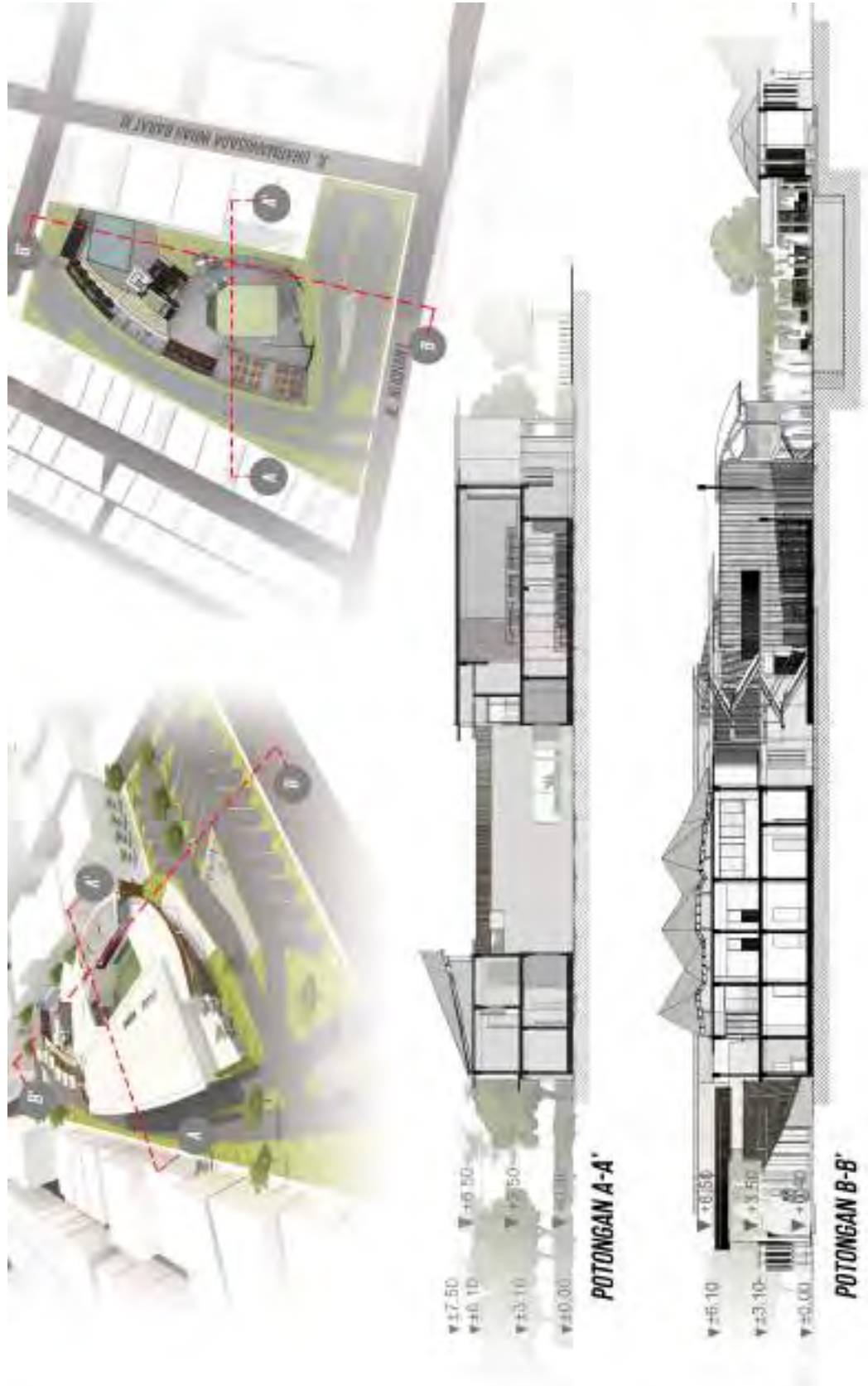
Ruang makan yang luwes dengan konfigurasi furnitur berbentuk lingkaran agar mendapat kriteria intim.



V.1.4 TAMPAK

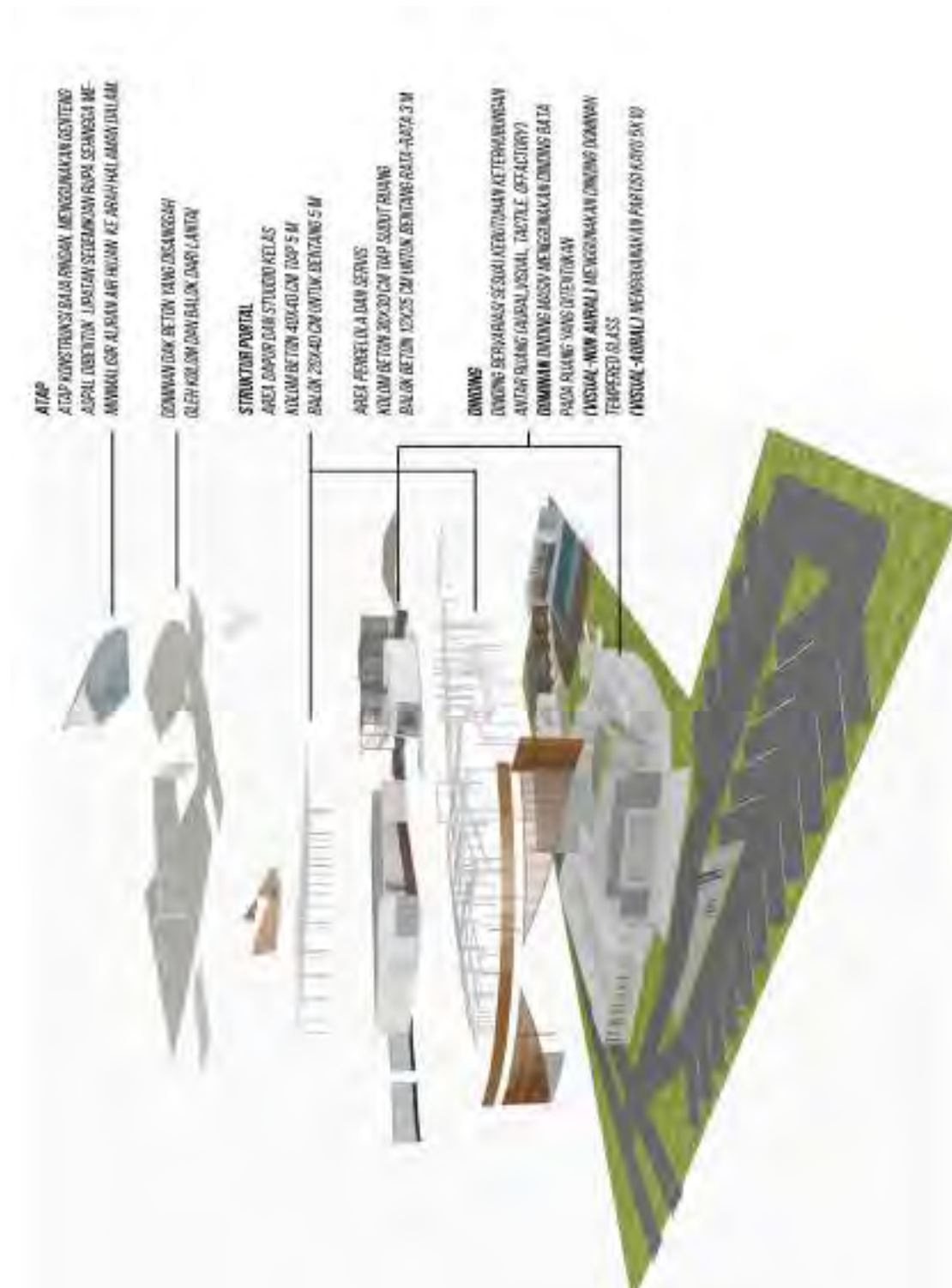


V.1.5 POTONGAN



V.2 ASPEK TEKNIS

V.2.1 STRUKTUR





KISI METAL 3X10 CM BERJARAK ANTAR BESI 40 CM

LAPISAN KACA UNTUK MELINDUNGI DARI ALAM NAMUN TETAP MEMPEROLEHKAN KETER-
HIDUPAN VISUAL

RAMP BERSTRUKTUR BETON DI-
LAPISI KAYU BERPERMUKAAN
KASAR



KAWANG MENGGUNAKAN BASTE-
RIAL MEMBRAN

JALANG-JARING DUKAIVAN
DENGAN BESI 2 M DI ATAS PONDASI
TANGGA

TANGGA BERSTRUKTUR BETON
DENGAN LAPISAN KAYU BENGKAY-
AN YANG TAHAN AIR DAN TIDAK
LICIN



REL SEBAGAI DASAR STRUK-
TUR DAN PENDEKATAN KISI KAYU

KISI KAYU YANG DIPATIL DILIPIT,
SEHINGGA MENYERUPAIS LEBAR
AREA MAKAN 50 PERSEN
SEMPIT SEPERTI NOKTIV

PENYANGGA SEDRONG LINTAS
MENAHAN BERAT SAKIT KISI KAYU
DILIPIT HORIZONTAL ENDONGKAN
UNTUK JALAN ATAS DUDUK



V.2.2 UTILITAS



Sistem Air Bersih

Mengandalkan pdam untuk penggunaan toilet, wudhu, dapur, pengurasan kolam. Dengan meletakkan tank di lantai dasar kemudian disebar`nkan ke tiap kran air dengan direct pump.



Sistem Pengendalian Kebakaran

Air kolam yang selalu siap sedia (+/- 300m3) dimanfaatkan sebagai reservoir untuk kebutuhan air hidrant dan sprinkler.



Sistem pendinginan

Vrv split duct

Untuk 3 studio kelas (masing-masing 10x10m) agar lebih efisien dari segi listrik dan jumlah mesin ac.

Split biasa

Untuk tiap ruang pengelola

Yang masing-masing luasan tidak terlalu lebar dan memiliki perbedaan waktu aktivitas.



Sistem Elektrikal

Mengandalkan listrik dari PLN dengan area kontrol yang terletak di dekat janitor yang dapat selalu standby memantaunya.

Menyediakan sistem listrik cadangan dengan jenset agar listrik pln yang dapat mati sewaktu-waktu tidak mengganggu program yang telah terjadwal rapi. Jenset dan penyimpanan solar diletakkan di belakang musholla jauh dari bangunan utama agar getaran dan suaranya tidak mengganggu aktivitas utama.







BAB VI

KESIMPULAN

Pendidikan pola asuh orang tua terhadap anak menjadi salah satu strategi bagi suatu wilayah untuk mengupayakan lahirnya generasi penerus yang lebih baik. Sehingga obyek rancang sarana ini dapat dilakukan sebagai respon secara arsitektural untuk mewadahi kebutuhan para orang tua yang ingin mempelajari pola asuh terhadap remajanya, yang akan memudahkan mereka untuk memilih langkah yang relevan terhadap kondisi remajanya untuk menjadi penerus generasi yang baik.

Dalam pola asuh terhadap anak yang terjadi selama ini bertitik berat pada pola komunikasinya. Maka dari itu, obyek rancang berusaha menghadirkan konsep “antara” yang dapat menstimulasi dialog antara orang tua dan remaja tersebut. Dialog dalam hal ini diterjemahkan ke dalam 2 hal yakni komunikasi langsung dan komunikasi intrapersonal. Sehingga obyek rancang hadir dengan konsep “antara” melalui beberapa hal yang salah satunya berupa area makan bersama dengan konfigurasi perabotan melingkar sehingga mengupayakan mereka berjarak dekat dapat berdialog secara intim dan berupa tangga sirkulasi tanpa *handrail* yang menambah potensi mereka berpegang

terhadap, yang mana sentuhan fisik tersebut dapat memperkuat komunikasi intrapersonal yang juga memperbaiki pola komunikasi jangka panjang mereka di luar obyek rancang.

Dengan demikian, dialog antara orang tua-anak ini dapat mendukung penerapan pola asuh yang telah didapatkan dari pemateri. Sehingga memperbaiki keberlangsungan perjalanan pendewasaan remaja dengan kontrol asuh orang tua hingga menjadi generasi penerus yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gunarsa, Prof. DR. Singgih dan Dra. Yulia Singgih. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. 2006. Jakarta. BPK Gunung Mulia.
- [2] Ginott, Haim G., Dr. *Between Parent and Child*. 2001. Chapter 1 Between Parent and Teenager.
- [3] Moore, Gary T. *Architecture and Human Behavior: The Place of Environment-Behavior Studies Option*. Journal.
- [4] Ziesel, John. *Inquiry by Design: Tools for Environment-Behavior Research*. California. Brooks/Cole Publishing Company.
- [5] Santrock, John W. *Life-Span Development*. 2012. Jakarta. Erlangga.
- [6] Huda, Nurul, SH.MHum. *Kekerasan terhadap Anak dan Masalah Sosial yang Kronis*. 2008. Pena Justisia Volume VII No.14,
- [7] Parentline Factsheet No.3. *Relationships between Parents and Teenagers*. Children1st. Scotland
- [8] Zepeda, Marlene. PhD., Frances Varela, RN, MSN, and Alex Morales, LCSW. *Promoting Positive Parenting Practice through Parenting Education*. 2004. California. UCLA Center for Happier Children, Families and Communities.
- [9] e-learning Gunadarma. BAB III *Ambient Condition and Architectural Features*
- [10] Theatre Projects Consultants. *Types and Forms of Theatres*
- [11] RDTRK Surabaya UP. IV Dharmahusada
- [12] *Look Who's Listening/ Communication Between Parents and Teenagers* www.idra.org IDRA Newsletter
- [13] *Activities for Bonding Parent-Child Relationship*. <http://www.hpb.gov.sg/HOPPortal/health-article/3008?orginalId=11034>
- [14] BNN Jatim dan Lembaga Perlindungan Anak Jatim.
- [15] <http://www.bnnpjatim.com/datappid/>
- [16] <https://guruprivatsmp.wordpress.com/2013/10/02/krisis-identitas-dan-kenakalan-remaja/>
- [17] <http://surabayanews.co.id/2014/08/18/3745/30-persen-kasus-aborsi-di-jatim-pelakunya-remaja.html>
- [18] <http://www.cn-nindonesia.com/nasion-al/20150612173910-12-59725/kekerasan-pada-anak-terus-terjadi-karena-pembiaran/>
- [19] Parent Education to Strengthen Families and Reduce the Risk of Maltreatment https://www.childwelfare.gov/pubs/issue_briefs/parented/

BIODATA PENULIS



Nama : Fithrotul Mumtaz
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat Tanggal Lahir : Pasuruan, 2 Maret 1995
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Urip Sumoharjo No. 17 RT 2
RW 4 Pandaan Pasuruan 67156
Telepon : +62 8123 112 6122
E-mail : efmumtaz95@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2000 – 2006 : SD Inovatif Maarif Pandaan Pasuruan
2006 – 2009 : SMP Islam Al-Maarif 1 Singosari Malang
2009 – 2011 : SMA Negeri 1 Malang
2011 – 2016 : S1 Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Pengalaman Organisasi

2012 – 2013 UKM CLICK Sinematografi sebagai Bendahara
2012 – 2013 HIMA STHAPATI sebagai staf Departemen Hubungan Luar dan Masyarakat
2013 – 2014 UKM Musik sebagai Bendahara
2013 – 2014 HIMA STHAPATI sebagai Sekretaris Departemen Media dan Informasi

Surabaya, Juni 2016

FITHROTUL MUMTAZ